

# FIFA 17

Genre: **Fußball-Simulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Sports** Termin: **29.9.2016**

## Spielmechanik-Verbesserungen



Bei Freistößen oder Ecken rückt die Kamera in FIFA 17 spürbar näher an die Spielfigur heran, da ist Dramatik garantiert.

Bei Freistößen rückt die Kameraperspektive etwas weiter an den Spieler heran. Bei Elfmtern lässt sich der Anlauf variieren, zum Beispiel kurze Toppelschritte, Abstoppen oder schnelle ausladende Schritte. Wenn es einen Einwurf gibt, kann der Einwerfer jetzt an der Linie ein paar Meter nach links und rechts laufen, um sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen. Bei Eckbällen steuert man nun auf Wunsch ein kleines Zielkreuz, das anzeigt, wo der Ball landen wird.

Mit dem Druck des L2-Triggers und des linken Sticks schirmt man den Ball nun gegenüber angreifenden Spielern ab, dabei gibt es viele kontextsensitive Animationen, auch beim Dribbling lässt sich der Ball jetzt gezielter abschirmen. Spieler können nun mit den Torhütern kollidieren, dabei kann es vorkommen, dass die Keeper den Ball fallen lassen. Diese Aktionen werden allerdings meist als Foul gepfiffen.

Das neue »Active Intelligence System« lässt Spieler nun intelligenter in freie Räume durchstarten, so wird's etwa Diagonalläufe geben – auch in Räume, in denen schon jemand steht. Auch die Stürmer bewegen sich nun mehr und aktiver, um Pässe in die Schnittstellen zu ermöglichen. Die Torhüter können nun auch flacher und härter abschlagen, damit umgeht man die Bogenlampen der Vorgänger.

## FIFA 17 vs. Pro Evolution Soccer 2017



# IDEENREICHER RASENKRIEG

## Pro Evolution Soccer 2017

Genre: **Fußball-Simulation** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami** Termin: **Herbst 2016**

## Spielmechanik-Verbesserungen

Es gibt es nun eine direktere Kontrolle über Pässe, die Folge sollen noch millimetergenauere Zuspiele sein. Für einen starken Pass muss der entsprechende Button länger gedrückt werden. Durch das sogenannte »Real Touch«-System wird obendrein bestimmt, wie gut eine Ballannahme und -abgabe abläuft. Das kann je nach Spielerwerten dann länger oder kürzer dauern. Durch Real Touch lässt sich der Spielfluss besser regulieren: erst den Gegner mit Mittelfeldgeplänkel eintüllen und dann mit einem schnellen Zuspiel eine Torchance schaffen.

Die Kontrolle des Spielflusses lässt sich durch neue taktischen Einstellungen noch etwas weiter ausreizen. Für den Angriff stehen zum Beispiel die Taktiken »Hug the Touchline« und »Tiki-Taka« zur Auswahl, bei Ersterer bewegen sich die Flügelspieler noch mehr Richtung Linie, bei Letzterer kommen die Spieler für ein Kurzpassspiel enger zusammen. Im Defensivbereich können wir bestimmte Spieler besonders intensiv decken (»Tight Marking«) oder bei einem Angriff alle Kicker in den Sechzehner ziehen (»Swarm the Box«). Insgesamt vier dieser Taktiken lassen sich auf das Steuerkreuz legen und dann per Kurzbefehl während des laufenden Spiels (de)aktivieren – anders als bei FIFA sogar mehrere gleichzeitig.

Auch bei Ecken gibt es in PES 2017 ein paar erweiterte Funktionen, zum Beispiel, dass unser Team in einer bestimmten Formation in den Strafraum läuft oder auf einen bestimmten Pfosten geht.

Zudem will Konami die schwache Torhüter-Performance von PES 2016 ausbessern, und auch die Schiedsrichter sollen genauer hinschauen. Nach einigen Probestartpartien sind wir noch nicht überzeugt: Die Auslegung der Vorteilsregel wirkt noch immer etwas unausgegoren.



In PES 2017 wird Wert auf Ballannahme und -verarbeitung gelegt. Spieler wie Toni Kroos sind wichtige Schaltzentralen.

## Die Grafik

Die FIFA-Serie wechselt mit FIFA 17 auf die Frostbite-Engine, die schon in etlichen anderen EA-Titeln wie Battlefield 1 oder Need for Speed genutzt wird. Besonders ins Auge stechen die neu eingesetzten Lichttechniken wie zum Beispiel Volumetric Lighting, durch das die Scheinwerfer in einem nächtlichen Stadion diese wirken. Im Vergleich zu den Vorjahren sollen dank der Frostbite-Engine dreimal so viele Animationen wie üblich hinzugefügt werden. Die Spielergesichter wirken detaillierter, die Augen der Kicker glänzen jetzt unter anderem realistischer, Haare werden korrekter dargestellt.



Die Frostbite-Engine macht auch in FIFA 17 eine gute Figur. Im Hintergrund sieht man den fast lebensgetreuen Wayne Rooney.

## Der neue Storymodus

FIFA 17 bekommt als erstes Fußballspiel überhaupt einen Karrierebeziehungswise Storymodus. Hauptcharakter ist der talentierte Alex Hunter, der sich in der Premier League einen Namen macht. Die Geschichte wird in etlichen Zwischensequenzen erzählt, wir erleben zum Beispiel, wie Alex aus dem Team fliegt und niedergeschlagen zuhause sitzt. Man bekommt auch einen Blick hinter die Kulissen, Alex ist zum Beispiel in der Kabine oder auf dem Trainingsplatz zu sehen. Dort trifft man dann auch auf bekannte Gesichter, bei Manchester United zum Beispiel auf Bastian Schweinsteiger und Wayne Rooney. Wirklich spielbar sind aber nur die eigentlichen Fußball-Matches, dabei kann man auswählen, ob man das ganze Team oder nur den Hauptcharakter Alex steuern will. Auf dem Platz müssen wir dann verschiedene Aufgaben erfüllen, zum Beispiel den Trainer beeindrucken, indem wir ein bestimmtes Match Rating bekommen. Alex lässt sich im Laufe der Karriere in diversen Punkten wie Schnelligkeit oder Technik verbessern, außerdem lernt er besondere Aktionen, zum Beispiel wuchtige Kopfbälle. Nach dem Spiel gibt es die obligatorischen Interviews. Cool dabei: Man kann unterschiedliche Antwortmöglichkeiten auswählen, die dann Auswirkungen auf die Außendarstellung von Alex haben sollen. Unter anderem werden wir Kommentare über ihn in sozialen Netzwerken lesen können.



Tobias Veltin  
@FrischerVeltin



So spannend wie in diesem Jahr war das ewig junge Fußballsimulations-Duell selten. PES setzt diese Saison vor allem auf Detailverbesserungen wie das optimierte Passspiel, die größeren Möglichkeiten bei den taktischen Einstellungen sowie klügeren Torhütern und Referees. Das ist meiner Meinung nach auch genau der richtige Weg, das Spielgefühl ist jetzt schon klasse und dank der geringeren Geschwindigkeit etwas realistischer als das stellenweise arcade wirkende PES 2016. Für mich persönlich hat PES auch in diesem Jahr – zumindest Stand jetzt – wieder die stärkere Ballphysik, das macht das Spielgeschehen dann wieder diesen Funken unvorhersehbarer, der FIFA manchmal fehlt. Bei der adaptiven KI bin ich noch skeptisch, hoffe aber, dass das wie angekündigt funktioniert – das wäre dann nämlich ein wirklich großer Impuls fürs Fußballgenre.

FIFA wagt in diesem Jahr dagegen tiefgreifende Veränderungen. Ich persönlich finde die Storymodus eine klasse Idee, zumal es (jedenfalls im Fußballbereich) wirklich etwas Neues ist. Die Umsetzung macht ebenfalls schon einen guten Eindruck, es bleibt aber abzuwarten, ob Alex Hunters Karriere auch dauerhaft fesselnd ist und sich Sequenzen oder Situationen nicht zu oft wiederholen. Gottseidank bleibt es aber nicht dabei, denn auch die Veränderungen auf dem Feld sind direkt bei der ersten Partie spürbar. Die neuen Kollisionen sind zum Beispiel der Hammer, die Mitspieler laufen sich merklich besser frei, und auch die neuen Eckbälle gefallen nach kurzer Eingewöhnungszeit. Und bei der Präsentation macht FIFA ohnehin niemand etwas vor – die Frostbite-Engine hilft da zusätzlich.

EA Sports und Konami haben die ersten handfesten Infos zu ihren jährlichen Fußball-Simulationen rausgehauen. Die wichtigsten Neuerungen haben wir für Sie zusammengefasst. Von Tobias Veltin

## Lernfähige KI

Unter dem Punkt »Adaptive AI« fasst Konami einen besonderen Aspekt von PES 2017 zusammen. Wenn wir zum Beispiel in der Meister-Liga einen passstarken Spieler verpflichten, der dann im Mittelfeld die Fäden zieht, sollen sich die KI-Gegner auf den Kicker einstellen und ihn zum Beispiel besonders eng in Manndeckung nehmen oder doppelten.

Konami sagt, dass im Moment noch an der Balance für die adaptive AI gearbeitet wird, denn in der auf Langfristigkeit angelegten Meister-Liga muss die lernende KI anders funktionieren als beim Freundschaftsspiel.



Wenn noch ein Tor benötigt wird, lässt sich auf Wunsch auch der Keeper aus dem Kasten holen, um im Strafraum mitzumischen.

## Die Grafik

In PES 2017 soll die Fox-Engine umfassender genutzt werden. Die ganze Optik wirkt kontrastreicher und dadurch knackiger und realistischer, die Spielergesichter sind nicht mehr so maskenartig und im Stadion laufen mehr Ordner und Sicherheitsleute herum. Zudem sorgen neue Details für Atmosphäre: kondensierender Atem der Spieler bei einer Partie im Winter zum Beispiel, oder Wasser, das bei einem Regenmatch beim Torerfolg vom Netz fliegt. oder auch das Freistoßspray des Schiedsrichters, das in PES 2016 noch gefehlt hatte.

Abwehrspieler verschränken vor einer ankommenden Flanke im Strafraum die Hände auf dem Rücken, vor Kopfballduellen werden Hände auf Schultern gelegt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, und Torhüter bleiben nach anstrengenden Paraden oder missglückten Abwehrversuchen platt wie hilflose Käfer auf dem Rücken liegen. Bislang ist allerdings noch unklar, ob PES 2017 auf dem Rechner auf der Engine der PS4- und Xbox-One-Fassungen basiert oder ob wir wie letztes Jahr mit der Misch-Engine aus den letzten Teilen vorliebnehmen müssen.